*Не для коммерческого использования!!! © Студия Фэнтези «PHantom» 2006 г.*

Эберрон

Wizards of the Coast d20 system

Студия PHantom Фэнтези

*Автор Статьи: Кейт Бейкер*
*Перевод: Sanych*
*Оформление и Верстка: Валентин Дмалекс*
*Контактный адрес: vdmalex@ua.fm*

*Author: Keith Baker*
*Translate: Sanych*
*Pageproof & Design: Valentine Dmalex*
*Contact adress: vdmalex@ua.fm*

# Гонка Восьми Ветров

Шарн – вертикальный город и за столетия люди Шарна развили множество спортивных состязаний которые используют уникальную архитектуру города. Ловцы ветра (Виндчейсеры ) метаются вокруг башен следуя детально разработанными гоночными путями, тогда как клинки небес соревнуются высоко над землей. Но одно состязание затмевает остальные: Гонка Восьми Ветров, которая проводится на 23 день Ларвиона. Это событие притягивает зрителей и азартных игроков со всего Кхорвайра. Частично гонка, частично воздушная битва – это завораживающее представление сформировало культуру Района Дара*, и это соревнование предоставляет много возможностей для искателей приключений.

## История и структура

Согласно легенде, король Галифар второй был очарован использованием воздушной кавалерии и разведки. Некоторые говорят что он использовал Шарн в качестве проверочного лагеря для того чтобы оценивать достоинства разнообразных летающих зверей (бестий, животных, чудищ…), одаривая землей и золотом выдающихся всадников. На протяжении веков это развилось в экзотическую гонку, что ведется на разнообразных типах магических и фантастических зверей. Для гоночных целей Дара разделена на восемь регионов, каждый из которых представлен отдельным существом. Поэтому сейчас названия зверей часто служат как сленговые обозначения (клички, нарицательные) жителей районов; когда кто-нибудь говорит "эта вероломная сова" он, вероятно, говорит о жителе Рэтлстоуна или Базара.

Сама по себе гонка это проверка скорости и умения, соревнование в рефлексах и боевом умении, как зверя, так и всадника. От места старта в Причуде Гарета гонка ведет соревнующихся по запутанному пути, что вьется в и вокруг башен Шарна и с тех пор как был разрешен контакт между зверями наездниками гонщики всегда могут попытаться выиграть путем устранения конкурентов.

Гонка старше, чем большинство Шарна, что объясняет, почему большинство Верхней Дары не представлено в гонке, её буквально не было, когда зародилась традиция. Причуда Гарета и Хостелхом всегда были нейтральным местом, где люди собирались и смотрели гонку.

**Гонка Восьми Ветров**
**зрелищное и опасное событие**

*Примечание студии: На английском район называется Dura, посему во избежание непонимания, было принято название Дара.

Хотя и не у всех есть интерес, многие жители Нижней и Средней Дары являются страстными болельщиками Гонки Восьми Ветров. Она сводит вместе существ всех рас и профессий, и те, кто участвуют в гонке становятся героями своих кварталов. В их ранг входят как ездоки, так и дрессировщики вместе со Стражей Ветра – комитетом предназначенным для управления интересами региона. Это большая честь но и большая ответственность: для Гонки Восьми Ветров нужно большее чем просто мастерство полета в воздухе. Стража Ветра должна собирать фонды для приобретения, содержания и тренировки экзотических зверей, которые используются в соревновании. Обычно местные торговцы выделяют часть своих доходов для поддержки гонки, но от Стражи Ветра зависят все нехватки и их восполнения. В дополнение к финансам, члены Стражи Ветра поощряют непрекращающиеся серии схем и обмена от имени своего региона. Союзы и сети взаимоуслуг уходящие корнями в столетия, делая гонки не столько соревнованием в скорости, но и соревнованием в политике. Сова – одно из наиболее медленных существ в гонке, но Базаар имеет мощную экономическую позицию и часто использует взятки и подкупы, чтобы вырваться вперед. Грифон редко может победить – вместо этого он использует свою физическую силу как предмет торговли в период между гонками; если грифон и не может победить то он может вывести из игры другое существо. Конечно, может быть так, что ястреб должен услугу сове и отплачивает её тем, что просит грифона разобраться с пегасом – это довольно простой пример.

## Правила

Традиционно каждый регион вводит одного зверя и одного наездника. Тем не менее, если регион сделает взнос в размере 250 золотых монет (которые идут в общую сокровищницу для покрытия расходов на земельный дар) то он может выставить дополнительного зверя с наездником. Хотя это делается нечасто, но это является главным путем для чужеземцев – таких как, например, ИП, возможность участвовать в гонке. Претендующему на участие в гонке надо также поговорить со Стражей Ветра, а также найти регион, который захочет дать ему возможность участвовать в гонке под их флагом.

Сама по себе гонка – опасное событие. Разрешен полный контакт между зверьми и наездниками, зверям разрешается использовать любое природное оружие, которое у них есть. Всадникам запрещается использовать заклинания, псионические дисциплины, метки драконов, магические устройства или алхимические предметы. Тот, кто нарушит правила, немедленно дисквалифицируется, и будет отдан на суд толпе. Всадникам дозволено иметь только спортивный арбалет и дюжину арбалетных стрел; он похож на легкий арбалет, но с ограничением расстояния стрельбы в 24 метра и наносит только 1d3/1d4 единиц повреждений. Это не только развлекать толпу боем, но и предотвращает быстрые убийства.

Всадник-победитель получает 500 золотых монет, а также маленький земельный надел, тогда как Стража Ветра победившего региона получает *жезл восьми ветров.* Этот таинственный предмет – великий артефакт найденный в глубинах города давным-давно; некоторые говорят, что он связан с Сиранией, и проецирует эффекты зоны проявления этого плана на небольшое расстояние. Тем не менее, лишь немногим людям Дары интересна история или сила жезла. Важно то, что жезл является символом гордости Дары, и каждый квартал хочет им обладать.

## Использование Гонки Восьми Ветров

Гонка Восьми Ветров крупное спортивное состязание, притягивает к себе интерес со всего континента. Гонка может стать приключением несколькими путями.

**Местные цвета:** Каждое существо ассоциируется с определенным регионом внутри Дары. Когда приближается время гонки, гости города могут увидеть флаги, развешенные по Даре, и людей одетых в цвета зверей, что будут участвовать в гонке. Авантюристов проезжающих по городу могут пригласить на обед или поднять тост за здоровье местного зверя, или же авантюристы одетые «не в те цвета», могут попасть в скандальную ситуацию. Таким способом можно искателей приключений можно познакомить с новыми НИП – союзниками или врагами, или же просто сделать более детальной ситуацию.

**Участие в Гонке:** Умелый наездник может попытаться поучаствовать в гонке. Для этого персонаж должен заручится поддержкой одного из регионов; скорее всего он получит доступ к более медленным зверям, чем гиппогриф или пегас, которые постоянно выигрывают и хотят сохранить славу своих наездников. Выигрыш в гонке сделает всадника владельцем надела земли, что может быть интересно; также это делает его местной знаменитостью, это откроет перед ним множество возможностей.

Не для коммерческого использования!!! © Студия Фэнтези «PHantom» 2006 г.



**Неприятности:** Кто-то отравил грифонов и у Стражи Ветра Прекариуса, есть только 3 недели, чтобы найти замену. Может ли партия найти дикого грифона вовремя? Гонка состоится через неделю, но *Жезл Восьми Ветров* был украден. Сможет ли партия вернуть украденный артефакт? ИП попросили обеспечить безопасность пегасу, что вроде бы казалось легким заданием пока не вмешалась Дааск. Друг партии проиграл сделав ставку на кого то в гонке и теперь клан Боромар угрожает его жизни, смогут ли ИП помочь? Если ИП достаточно беспринципны, то они могут даже быть наняты, для того чтобы покалечить гоночных зверей, для того чтобы подправить шансы.

## Звери

Хотите немного приукрасить Дару? Вот восемь зверей, что традиционно участвуют в гонке, и регионы которые они представляют.

**Орел:** Районы Сломанной Арки и Стормхолд поддерживают гигантского орла, чей цвет - коричневый и золотой. Стормхолдовцы особенно азартные болельщики, несмотря на то, что орел редко выигрывает. Стормхолдовцы гордятся быть такими же неистовыми и благородными как орел, и они редко принимают участие в политике и интригах которые часто влияют на финальный результат гонки. Они особенно отличаются от остальных птиц Средней Дары, ястреб это меньший орел, а сова более коварна и умна.

**Горгулья:** Районы Падший и Ворота Маллеона обычно представлены жуткой летучей мышью. Когда иммигранты из Дроаама прибывали в Шарн, большинство из них осилось в Зубьях или в Воротах Маллеона. 12 лет назад регион летучей мыши сделал неожиданное изменение, и заменил своего регионального зверя на горгулью, чьи цвета черный и серый. Теперь регион представлен Каррала-гом (Н, мужчина горгулья, вор 4), очень умная горгулья с чертой Проявить Полет.

Люди из Ворот Маллеона слишком злобно отнеслись к этому событию. Были вспышки насилия по отношению к Даргуунцам, так как городские гоблины любят соревноваться с элитарной прослойкой вышестоящих уровней. Хотя горгулья и не выиграла гонку, но она значительно более успешена чем летучая мышь что принесло большую поддержку Дааскам и Дроаамитам внутри квартала.

**Планер:** Этот летающий динозавр представляет районы Золотые Врата и Магазины, а его цвета серый и зеленый. Планер очень популярен среди халфлингов Шарна, и некоторые говорят, что клан Боромар - финансовая сила поддерживающая Стражу Ветра Планера.

**Грифон:** Этот могучий зверь представляет районы Прекариус и Старая Крепость, а его цвета коричневый и красный. Во время гонки, красные ленты обычно привязываются к передним ногам грифона, создавая впечатление потоков крови, что струятся с когтей грифона. Люди Прекариуса фанатически (и часто с применением насилия) преданны гонке, несмотря на то, что большинству из них все равно выиграет грифон гонку или проиграет; если грифон выведет из гонки (или проще говоря прикончит) другого зверя то это расценивается ими как победа.

**Ястреб:** Районы Крученый Спуск и Андерлок представлены жутким ястребом, чьи цвета светло-коричневый и темно-коричневый. Ястреб редко побеждает, но Андерлок получает значительные доходы от туризма и большинство из Крученого Спуска преданные последователи своего чемпиона.

**Гиппогриф:** Кинжальная Стража и Возвышенный представлены гиппогрифом чьи цвета белый и золотой. Златокрылы (воздушная дивизия стражи Шарна) расположены в Кинжальной Страже, и офицер златокрылов обычно представляет район в гонке. У гиппогрифа одни из лучших результатов в гонке которые оспариваются лишь пегасом.

**Сова:** Гигантская сова – зверь Грохочущих Камней и Базара, чьи цвета коричневый и серый. Хотя она и одна из самых медленных зверей гонки, она знаменита манипулированием результатов гонки путем интриг и дипломатии. Несмотря на то что большинство людей Дары пренебрежительно говорят о «двуличных совах», торговцы, жулики и карманники могут гордится чутьем их талисмана и прагматизмом, которым насыщены эти районы. Несколько бывших «сов» сейчас сами являются торговцами, что может привести к необычным приключениям в Базаре.

**Пегас:** Высоководье был последним районом, что присоединился к Гонке Восьми Ветров. Благодаря дому Вадалис, Высоководье представлено пегасом, чьи цвета белый и серебряный. Пегас один из быстрейших зверей гонки, и он неоднократно приводил Высоководье к победе. Люди Высоководья гордятся этим, и всегда хотят обсудить преимущества пегаса перед остальными зверями. Тем не менее, у успеха есть цена. Другие районы часто объединяются, чтобы вывести из строя пегаса в начале гонки. И вне гонки многие из обитателей нижних ярусов города презирают людей Высоководья, воры и задиры пойдут на все, чтобы надавать этим презрительным поклонникам пегасов.